

# ゝ豊かな社会ゝと遊び

梅 村 清 弘

## 1. 産業化にともなう遊びの発展

今日の社会は、これまでかつてない経済成長により、ガルフレイスの「豊かな社会」を創造してきた。しかし、われわれは今や反省を迫られている。経済主義の遂行のゆがみが人間と自然のバランスをくずし、人間の存在そのものさえ危うくしている。経済への傾斜が人間を人間としての取り扱いをおろそかにし、人間を感情の動物から理性の動物へと転化してしまっている。情緒は完全に無視され、豊かな心のつながりが稀薄になった。

A・トフラーは、その著「未来の衝激」(Future Shock by A・Toffler. 1971) のなかで、それをゝ一時性の概念ゝをもって説明している。今日、社会は激しく揺れ動いている。変化は加速度を増し、人間生活を根底から変えようとしている。価値観が変化にさらされている。60年代は技術革新の時代としてとらえられているが、それが70年代においては、人間欲求のあり方がクローズアップされてきている。それは、まさに価値観の変化である。

変化は人為的につくったものではなく、人間それ自体のなかに生じている。だから、それはより深層においてのものであるといえる。根底からの変化のために、時代は激動するのである。社会はまさに、その基本的性格が問題とされているから、不安定はまぬがれることはできない。このような加速的な激動と不安定のなかで、今日の産業社会は新しく生活優先への転換を迫られている。近年公害反対運動や、消費者重視をスローガンとする市民運動が急速におこってきている。生活優先は、72年度の国家予算をみてもその傾向は判明できる。しかし、それは充分であるとはいえない。

戦後の物質的な窮乏から脱しようとして、国民的合意を経済的成長に求めた時代は、過去のものとなりつつある。経済が成長したにもかかわらず、われわれの意識には必ずしも生活がよくなっていないという実感から、脱経済主義への傾向が強く打ち出されている。人間の幸福を追求する尺度を企業が提供するところの、財貨やサービスの量に求めようとする考えは反省の時期にきている。問われるのは、経済成長が奉仕する目的である。

これまで、生理的欲求を満たすための目的としての経済が、手段としての経済に転化しつつあるところに問題がある。これを解決するためには、経済を人間としての生活全体のなかで適切に価値づけることが必要である。これから、生活優先という考えが出てくる。加速度的な急激な変化に際しては、総てのものがバランスをとって発展するということは困難である。経済はめざましく成長しても、そのなかにゆがみや、かげりが生まれてくる。なくてもすまされるものがあふれているのに、必要欠くべからざるものが不足するといった時代がおこる。経済成長に伴うマイナスの副作用が人間と自然のバランスをくずしているおそれがある。

本年6月6日から「国連人間環境会議」がストックホルムで開かれる。「人間環境宣言」の原案が発表された。「人間環境を保護し向上させることは、平和の維持、経済社会の発展と、並ぶ人類の至上の目標となった。この目標を達成するために、市民と社会、企業と団体、自治体と政府が総てのレベルで責任を引き受けるとともに、共通の利益のために国際機関による行動が必要となる。」(1972.2.10. 毎日新聞、人間環境宣言、国連原案前文より)

今や、人類の存在が全世界的な問題として取り上げられている。われわれは経済が人間生活を豊かにするものであることに固執するあやまちを冒している。

経済に支えられた科学の偉大なる発展は、人間の生活に大きな恩恵を与えた。所詮、「科学」も人間の創造から生まれた以外の何ものでもなかった。科学の目的は、自然に内在する真理を追求するところにある。それ

が「象牙の塔」にあるうちは、科学者が何を創造しようとかまわなかった。しかし、それが許されない時代になっている。科学は人間を無視してきた。科学は人間とかかわりなく発達することは、真の科学の進歩とはい切れない。社会との断絶はあり得ないのである。

三宅氏は「自然と人間とを壊さないために、科学はその内部に、制御装置を持たねばならない。」と言っている。科学者が科学の新しい目的意識を持ち得ない限り、科学の自主的な監視、コントロールの手段は生まれてこない。

イギリスでは、人類の「生き残り運動」という深刻なテーマで運動が起ってきている。この運動で注目されるのは、36億の人口を収容している地球という天体のもつ機能が、有限であることを明確に打ち出し、人類の生存について危機を打開する方策を明らかにしていることである。われわれは、地球がもつ「自然の恩恵」を忘れてはならない。

このように、経済によってもたらされた豊かな社会は、多くの問題を持つに至った。スポーツについても同じように、変化が起ってきている。

産業化は、分業と機械化を手がかりとしながら遂行されてきた。分業による労働の細分化は、機械化の弾みとなる。道具を媒介として自然に働きかけていた段階においては、人間労働の主体性が発揮される。ところが、機械化と共に労働が非人格化される。機械が未熟である時には、労働者の主体性はなお残されているが、機械化が進んでくると、人間は機械の付属品のようなものになってしまう。

近代的生産組織のもとでは、労働者の歯車化が避け得ないものになっている。これまでの機械は人間労働を単純化する方向で進められてきている。脱頭脳から脱筋肉まで、事態が進められると、産業における疲労はこれまでとは全く違った様相を帯びてくる。

このような事態を克服するためのものとして、大衆がレジャーに傾斜しはじめた。ボーリングは盛況をきわめ、かつては特権階級のスポーツでさえあったゴルフも大衆化するに至った。

余暇は、レクリエーションにあてる時間ではなくなっている。レク

リエーションのための余暇は遊びではない。疲労が単調感という内容のものになると、余暇は能力発揮のためのものになる。今日、余暇を消極的なものから、積極的なものとしてとらえようとしている傾向が出てきている。生きがいを余暇に求めはじめた。

余暇とは、自由に処分できる時間であり、それ自体を楽しむことである。労働のリクリエイトとは内容を異にしている。マーガレット・ミードは「家庭に影響を及ぼすほど働きすぎることは悪徳である」という人々の考えを取り上げている。働く倫理から楽しむ倫理が主導権を奪ったといえるのではなかろうか。現代はすぐれて、マス・レジャー時代であるといわれる。余暇は、総ての人間に対して、平等な機会を持ち得るようになった。豊かな社会の所産である。

E・ララビー、R・マイヤースン編「マス・レジャー」は、われわれに示唆を与える。「社会現象の余暇などといっても、そうしたものを全く持っていない多くの人々がいる。余暇があり余り、いつもそれをどうしようかと意識し、考えているようなわれわれ自身の社会文化のなかにおいてさえ、「遊ぶ」ことができず、いつも起きるとすぐ、仕事にとりかかり、猛烈に働きづくめで、働いて人生航路をおわってしまう人に、たえずお目にかかる。したがって、なおさら、苦役と貧困との鉄の歯車にとらえられていた人類の大部分にとっても、余暇は手の届かないものであり、また、多少はあっても「社会現象」「問題」などとしてとらえることのできないものであった。そうした伝統のもとでは、何らの義務もない。時間などというものは、全くの無に等しいものであった。それで何をするとか、それを問題にするとかいったことは、文字通り何もなかった。ふりそそぐ太陽のもとで、眠りこける南米あたりの日雇い労働者の姿が、自由にできる「時間」を持っているが、「余暇」は持たない人間の完全なイメージをあらわしている。」

時間として存在している余暇は、あくまで時間であって余暇ではない。

余暇は仕事とは全く分離した自由を基盤としている。余暇はそれ自体楽しむものであり、遊びとして終始すればよいのである。

最近の若者は、仕事は仕事、遊びは遊びと割り切った考え方をもっている。しかし、人間生活が経済的報酬に支えられるかぎり、仕事と遊びを分離するという考えは成立しない。遊びと仕事は同一線上にあり、一体としてとらえるのが妥当であろう。

レジャーブームという形で、余暇重視がうたわれている。労働は、もはや人生の主流ではなくなり、余暇がかつて労働が占めた地位につこうとしている。

リバ・プーア編「週4日制」のなかで、余暇時間が増えると、余暇のスポーツにたよる比重が増えることを指摘している。余暇の積極性が出てくる。

ウィリアム・ハンスは、オートメーションが余暇に及ぼす影響を論じた論文のなかで、次のように示唆している。

『余暇時間が増えると、労働者は仕事の疲れから回復するために、必要とする時間の割り合いが小さくなるので、彼らはエネルギーのはけ口として、もっと創造的なこと、もっと奉仕的なものを求めるようになるであろう』。さらに、『余暇が増えると労働者は自分が参加して行なう活動に必要な技術を身につけるようになり、その結果、ただ見るだけといった活動は減るであろう』という仮定もしている。（週4日制，リバ・プーア編，鈴木博 訳，p211）

遊びのスポーツに社会性を見い出すことはできるが、生産性という観点にたてば問題がある。われわれは、スポーツの積極的な社会性を強調したい。スポーツはこれまで、体育の手段としてとらえられてきた。それがスポーツに積極的な社会性を欠除させてきた原因である。スポーツは元来自主性を尊重し、社会性を基盤とする社会行動のシュミレーションをおこなうところに意義がある。

今日のスポーツは、遊びとしてのレジャースポーツと競技スポーツとが、はっきり分れてきた。レジャースポーツの価値観と、社会的役割りが問われている。

ホイジンガーは、その著「ホモ・ルーデンス」(Jo HAN Huizinga :

Homo Ludens. 高橋英夫訳, 1968. p.328) のなかで, スポーツは遊戯領域から去っていくと述べている。「現代社会では, スポーツが次第に純粹の遊戯領域から遠ざかっていき, <それ自体の>sui generis—要素となっている。つまり, それはもはや遊戯ではないし, それでいて真面目でもないのだ。現代社会生活のなかでは, スポーツは本来の文化過程のかたわらに, それから逸れたところに位置を占めてしまった。本来の文化過程はスポーツ以外の場で進められてゆくのである。」

競技スポーツは, きびしさが要求される。きびしさの克服は, そのスポーツのメリットの領域を拡大し, チャンスの領域を縮小する。ここにスポーツの本来の意義がみられる。レジャー産業の発展はめざましいものがあり, ボーリングはその隆盛をきわめている。ブームから定着へと進んでいる。ボーリングは, メリットをつけるのにさほどきびしさを必要としない。チャンスが連続し, チャンスが容易にメリットを拡大する。

今日の豊かな社会は, これまでの社会とちがって労働に, 肉体的苦痛を要求することが少なくなっている。人間は甘えの世界に踏み入らんとしている。しかし, われわれはこの状態を脱却しなければならない。それはまさに今日の社会であり, 価値観の変化に伴う産業社会と, 生活優先時代に伴う「仕事と遊び」の関係を見直すことにある。

## 2. 遊 び と 仕 事

今日ほど人間に主体性の欠けている時代は過去にあったであろうか。経済の繁栄, 豊かな社会の宣伝にもかかわらず, 実感は必らずしもそうとはいえない。今日の非合理主義, 頽廃主義, マイホーム主義の傾向も「大量消費時代」の所産である。

オランダの経済学者, テインベルヘンは「人間精神は, 新らしい道具, 機械, 資本の大群をくり出し, 今ではほとんど人間の手には負えぬような, 物凄い方法で現代社会の様子を変えている。」(新らしい経済, テインベルヘン著, 清水訳 1964, p.8) と指摘している。

社会は変化が激しく、もはや人間の手には負えなくなりつつある。しかし、事態を見まもるだけではなく、人間による制御が要求される。生活の価値観は大きく変化している。日本人が、大事にしているのは、仕事よりも、レジャーよりも、家庭であることが調査で明らかにされている。社会の多様化は価値観の多様化に拍車をかけ、国民に不安さえ感じさせている。多様化は社会の自由を実証しているが、そこから逃避することは自由の放棄に通じる。

多様化の波は『遊び』においてもはっきりとあらわれてきており、価値観も変化している。レジャー産業の隆盛には目をおおうものがあるが、われわれは全くそれに対して否定的な態度をとるものではない。豊かさは遊びの発展にはなくてはならない要因である。遊びは動物の世界にもみられる現象であるが、それは人間にとって、ひとつの文化の創造であるところにその特性がある。

遊びの重要性は余暇の増加にしたがって増してくる。遊びは人間にとってなくてはならないものである。今日の「使い捨ての社会」においては、人間は油断をすると、すぐスクラップになりかねない。労働省の「週休2日制に関する勤労者の意識調査」（46年11月）をみると、生活空間におけるレジャーの後進性が指摘される。アンバランスが顕著にあらわれている。現実には余暇の過ごし方では、テレビ、新聞が圧倒的に多く、ゴロ寝・庭いじりの順序である。（国民生活白書、昭和46年）これからみてもわかるように、レジャーの現実、レジャー産業の発展に比較して貧困である。独占資本による宣伝の影響によるところが大きいとみななければならない。

しかし、週5日制が一般化し、さらに4日制への道が開かれると、それは逆転することになる。マーガレット・ミードの倫理が現実のものとなってくるのである。

早瀬利雄博士は、「社会的余剰」(social surplus) の理論で説明できるといっている。この理論は、マルクスの剰余価値論と再生産理論から発展した理論である。「生活の生産と再生産は、余剰の増大を直接の目的とし

ている。生産の目的は余剰の増大にある。余剰の生産なくしては再生産は不可能となり、物質的生産の他の生活活動もまた社会の発展すらも停止する。」

余剰は、言い換えれば「ゆとり」とも理解できる。人間はパスカルが知っている、「考える葦」であるためには、ゆとりがなくてはならない。精神生活の高揚は、これまで恵徳とされてきた「自由な遊び」のなかで育まれる。

オランダのホイジンガは、その著「ホモ・ルーデンス」のなかで、画期的な遊びの理論を展開している。人間存在の根底を追求すると、その究極は「人間は遊戯する存在である」——遊戯人、いわゆるホモ・ルーデンス *Homo Ludens* 以外の何ものでもなかったという結論を引き出している。ホイジンガは、遊戯の本質性を人間の歴史の起源に、さらに歴史的以前に求めている。

遊びは、純粋な消費の機会であり、自由な心、遊びの心は人間の本来的な姿である。遊びの形式的な特徴を要約すると、「まじめでない」存在としての、全く意識的な外観上の「ふつう」の生活にたつ自由な活動ということができる。同時にそれは強烈に、絶対にそれを演ずるものを熱中させる。それは、物質的利害を伴わない活動であり、それによってどんな利益をも授受するものではない。それは決まりと秩序ある用式のうちに、時代と空間の独自の真の限界内で進められるものである。

それは、変装、その他の方法によって世間一般ではないことを強調し、秘密でとりまく傾向をもつ社会的集団化の形式化を推進するものである。また、「ふつう」の生活から「異なった」それへの意識、楽しみ、及び緊張の感情によって達成される。(Johan Huizinga; *Homo Ludens*, — 1949. p. 13. — 28)

これに対してカイヨワ (Roger Caillois) はホイジンガの「ホモ・ルーデンス」を遊びの著作としての独創性を強調しながらも、批判的立場にたって、疑問の余地のあることを指摘している。カイヨワは、「ホイジンガの遊びの理論について、それ以前には誰も遊びの存在や影響を認めなかつ



たところに、遊びを発見したが、ただ、遊び自体の説明や分類については、自明のこととして省略している。遊びがまるでどれも同一の欲求に応え、いずれも同じ心理的態度を表現しているかのように取り扱っている。彼の著作は、遊びの研究ではなく、文化の領域における遊びの精神の創造性の研究である。」（遊びと人間、カイヨウ、清水幾太郎、霧生和夫訳、昭和45年、p.3~4）と批判的である。要するに、ホイジンガの遊びの定義について、あまりにも広範囲であること、また、あまりにも狭義であることの論旨の愚かしさを主張している。

遊びは元来、カイヨウのいうように「遊びたい人間だけが、遊びたいと思う場合だけ、遊びたいと思う間だけ遊ぶ。この意味で、遊びは自由な活動である。」ところに遊びそれ自体という考えが成立するのではなかろうか。

彼は、遊びを本質的に次のような活動として定義できるといっている。

- (1)、自由な活動。遊ぶ人がそれを強制されれば、たちまち遊びは魅力的で楽しい気晴しという性格を失ってしまう。
- (2)、分離した活動。あらかじめ定められた厳密な時間及び空間の範囲内に限定されている。
- (3)、不確定の活動。発明の必要の範囲内で、どうしても、ある程度の自由が遊ぶ人のイニシャティブに委ねられるから、あらかじめ成りゆきがわかっていたり、結果が得られたりすることはない。
- (4)、非生産的な活動、財貨も、富も、いかなる種類の新しい要素もつくり出さない。そして、遊ぶ人々のサークルの内部での所有権の移動を別にすれば、ゲーム開始の時と、同じ状況に帰着する。
- (5)、ルールのある活動。通常法律を停止し、その代りに、それだけが通用する新しい法律を一時的にたてる約束に従う。
- (6)、虚構的活動。現実生活と対立する第2の現実、あるいは、全くの非現実という特有の意識を伴う。

以上の諸特徴は、純粹に形式的なもので、遊びの内容を予測させるものではない。（前掲書、p.13~14）遊びはそれ自体のなかに、人間を制御す

る作用を内在していると理解しても誤りではなかろう。

さらに、カイヨフは、遊びの理論的分類にあたって、さまざまな可能性を検討しながら、その目的を達成するために、4つの役割り、競争、偶然、模擬、眩暈をあげている。そのそれぞれに、**Agōn**（ギリシャ語、競技を意味する）、**Alea**（ラテン語、サイコロ、サイコロ遊びを意味する）、**Mimicry**（英語、物真似を意味する）、**Ilinx**（ギリシャ語、渦巻きを意味する）という名称を与えている。この4つは、いずれも遊びの領域に属している。

サッカーやチェスやビー玉をして遊ぶ（アゴーン）。ルーレットや宝籤で遊ぶ（アレア）。海賊遊びをしたり、ネロやハムレットを真似て遊ぶ（ミミクリー）。回転や落下など急激な運動によって、自分のなかに混乱狼狽の有機的状态をつくる遊びをする（イリクス）。（前掲書，p. 17）

これらの名称が遊びの世界を完全にとらえているとは言い切れない。しかし、それらが表裏をなしていることに疑いの余地はない。これは遊びの分析のひとつの有効な視点であり、手がかりとなるであろう。

スポーツが完全に遊びであるとの見解もあるが、この見解はスポーツの本質性を無視している。遊びは運動性ととともに、方向性をもっているところに遊びとしての積極的価値を見出すことができる。

社会はハード・ウェアから、ソフト・ウェアへと移行している。大脳生理学から、人間の可能性はこれまでに、ほんの数パーセントしか開発されていないという結果が出ている。人間の頭脳の開発は、ベルトコンベアーによる機械化から生まれるものではなく、マクレガーのY理論を基盤とする態度から醸成される。遊びがなくては人間は、社会の消耗品となり、商品としての物質的価値観にとどまってしまう。悪徳であった、かつての「遊び」は、創造という重要な地位の役割りにつく。

「世界のヤングはこう考える」の調査から、仕事、レジャー、家庭の関係をみると、仕事への傾斜が過半を占め、レジャーへの傾斜はうすい。しかし、アメリカのように、休日の多いところはそれが逆転している。

本田技研の調査をみると、仕事、レジャー、家庭の順になっており、仕

事とともにレジャーの重視が目だつ。

アメリカの合理主義は「みっちり働き自由に遊ぶ」ところにある。時間的には非常にきびしいが、残業がなく、自分の時間が明確であるところに一般的な特性があるようだ。しかし、アメリカ的合理主義は、日本的風土からみれば、一時性が強く、受け入れられない。日本の職場は一見厳しさに欠けるようだが、実は、タバコを吸い、語らいのなかに遊びの要素がある。昨今、サロンの論議が発想にとって重要視されているが、そのような日本的風土はまさにそれに合致しているようだ。日本人は、非合理性のなかに合理性を取り入れている。日本的風土の特質はこのなかにみられる。

遊びは、現代社会の人間にとって欠くことのできないものである。ソースタイン・ヴェブレンは「有閑階級の理論」のなかで、上流階級の生活様式を調査分析している。当時は特別な裕福な階級のもののみがレジャーを享受しておった。今はもはやそうではなくなっている。今日の労働者階級は新しいレジャー階級へと変化している。その新しいレジャー階級は、今後ますます多くの余暇をもつことが予想される。

豊かな社会のゆきつくところは、遊びの社会である。そうなってくると、遊びは一部の特権階級のものではなくなり、大衆のものとなる。エリートには仕事を与えられ、大衆には仕事がなく、遊びのみが与えられる。大衆は遊びのみに生きがいを求めなくてはならなくなる。しかし、大衆はその知性を持ちあわせ得ないであろう。時間的空間と怠惰の何ものでもなくなる。遊びは苦痛となり、自壊する。

結局、現実の社会をみても明らかなように、仕事と遊びがひとつのユニットとして機能しているところに、遊びの有意性がみられるのである。

今日、アメリカでみられる週4日制は、労働者に新しい余暇観を芽ばえさせ、余暇に対し、また、これを与える会社に対し、遊びの何であるかの反応を示している。週4日制は労使双方に歓迎されている。週4日制により、雇用が促進され、欠勤、遅刻が減り、モラルの向上がみられる。労働者は週末を楽しみ、家族へのサービスなどにより新しい余暇への創造に発展している。しかし、週4日制はアメリカにおいてもまだ実験段階に

あり、大手の企業は少なく、中小企業にとどまっている。代表的な会社では、モービル・オイル社があげられる。4日制はモービル社においてさえ、一部の地域では従業員の反対にあった。従業員が4日制で働くか、5日制で働くかは、その地域の条件によって決定されるということである。しかし、全般的に週4日制が好評を博していることはいうまでもない。

わが国では、週5日制がやっと話題になってきた。5日制の企業もあるがごく少数である。5日制では6日制に比べて、余暇への傾斜が若干多い程度にとどまっている。「レジャー・クラス」という言葉があるが、現実的には一部の少数の特権階級にあてはまる。高度な消費社会に突入しようとしているが、マス・レジャーは、大衆消費という形で現象してくる。レジャーが一般化する傾向にしたがって、大衆がそのための支出をすることになる。GNPでは世界第2位といいながら、情報化にあおられたゆがみめが目だってきた。

例えば、初任給の上昇によって、クルマは高嶺の花ではなくなった。労働時間の短縮により、ドライブに楽しむ時間は出てきた。学生もアルバイトなどにより、クルマを手に入れるのも珍しくはなくなっている。クルマによるスピードのフィーリングや、メカニックを操作する喜びは、ひとつの価値観さえ形成している。クルマの購入は、必ずしも経済のゆとりからでもなく、実用性という面からでもなくなっている。クルマは遊びの要因として登場してきた。クルマはレジャー用である場合が多い。今日のマイ・カーは、実用性やステータス・シンボルの効用は後退した。

遊びは、マス・レジャーという形で日本の大衆社会に受け入れられつつある。遊びの本質が見失なわれている。遊びの生産性も社会性も踏みにじられているようだ。あらゆるものが遊びで片づけられ、遊びに逃避している。われわれは、遊びに運動性とともな、方向性をもつことによって、社会の基盤を創造しなければならない。レジャー産業の発達、たしかに生活に潤いを与えた。しかし、そのレジャーが逆に人間の主体性を喪失させるに至っている。

今日の日本の社会は、遊びの墮落が著しく、「恒産あって、恒心なし」の

無目標社会であり、青沼吉松博士のいう「無重力状態」であるといえる。甘えが目だっている。われわれはこの日本的特質である甘えを克服しなければならない。

### 3. 甘 え の 克 服

豊かな社会は遊びを大衆のものとした。遊びは、元来人間にとって必要欠くべからざるものであって、遊びこそが新しい創造をもたらす。遊びはそれ自体のなかに創造性を内在し、運動性と共に方向性をその基盤としている。遊びの難しさは、運動性をこえる方向性にある。

遊びは、それ自体を楽しむということで充分ではあるが、われわれがより理想社会に志向すれば、当然そこには方向性の問題がおこってくる。

現実には、遊びに「ゆがみ」がある。自由にそれ自体を楽しむという態度と基盤は持ち合わせていない。無理な遊びが目立っている。大衆消費社会の病理現象がおこってきた。経済主義の物質的偏重が「人間」と「物」との関係の不調和にし、激しい変化が人間の精神的不安定に拍車をかけている。その不安定はますます増大し、社会問題にまで発展してきた。

アメリカでは、それが「新貧乏主義」となって出現し、社会を根底からユサ振ろうとしている。ヒッピーとかイッピー族とか呼ばれる人々がそれである。ヒッピーと、イッピー族とでは性格がまるでちがうといっても過言ではない。アメリカでは、はっきり区別している。洋服とかヘヤー・スタイルなどは一緒でも、ヒッピー族が社会の一つの病理現象で、ハキダメ的集団と考えられているのに対し、イッピー族の大半は大学出のインテリが多く、政治色が強く、目的がはっきりしている集団であるようだ。それが今日では、集団というよりも、階級に近い社会の単位にまで発展している。したがって、ヒッピー族が具体的な目的と対策を持っていない非社会的なものであるのに比べて、イッピー族は社会への働きかけも強く、新しい社会への創造の足掛りとしての基盤を築きあげつつある。

ジェリー・ルービンが、その著“DO IT!” (DOIT、一革命のシナリオ、

Jerry Rubin 田村隆一，岩本隼共訳，1971. p.125) の「どうすればイッピーになれるか」のなかで，その語源に触れている。

まず，これは Youth（若者）の革命だ。

「Y」を使おう。

これは international な革命だ。

「I」を使おう。

これは生活に意義と歓びとエクスタシーをもたらそうと人々が試みる——つまり Party だ。

「P」を使おう。

で，結局どうなるかな？

Youth International Party だ。

ポール・クラスナーが跳び上って叫んだ。

「YIP-pyだ！ おれたちはイッピーなんだ！」

こうして，一つの運動が誕生したのだ。

今や，イッピーはその数8億5000万と推定される。

イッピーはやりたいと思ったことを，やりたいと思ったときにいつでもやる。イッピーは，自分たちは正常であり，他の連中はみなクレージーであることを知っている。イッピーはマルクスの法則も無視し，左翼主義者に対しても，挑戦的である。といいながら，イッピーだってマルキストだと言っている。

アメリカは，イッピーの行動から，象徴的な意味を剥ぎ取ろうと必死であった。イッピーは，生きることに執着をもっている。「アメリカの青年は，死ぬ理由に飢えている。死ぬ理由とは，生きる理由。アメリカは我々に，いかなる死ぬ理由も——つまり生きる理由も，与えてくれない。」（前掲書 p.199）

イッピーの意味論学者は，イッピーをコンスピラシー，（陰謀）という言葉で表現している。

資本性—金—官僚政治—帝国主義者—退屈—搾取—軍隊—世界構造の崩壊の道をたどっている。アメリカは今，自らの矛盾の罠に陥ちこんでい

る。新しい世界が創造されなければならない。すべてが自由になると、国家などというものはなくなり、豊かな共同体、文化だけが存在する。

イッピーは未来へ向けてのシナリオであり、未来の想像に理想をかけているようだ。

反映の陰に忍び寄る精神的飢餓感が、このようにアメリカの若年層にヒッピー、イッピーの出現をもたらしたのである。若者のうち40%が何らかのかたちで、疎外感、無気力、無頓着、非提携などの感を覚えているようだ。

米国に住んだことがある者は、いつの間にか生活の張りが失なわれ、無気力になっている自分を見い出す。物質への固執は、精神的飢餓状態を見い出す。豊かな社会を達成する基盤になった経済的価値観は、目標達成と同時に消滅し、その後の社会の基礎とはならなくなった。テクノロジーを越えて、新しいビジョンが生み出されなければならない。理想を掲げ、現実を把握しなければならない。

イッピーは一非組織、非政治的党派の名前一国際若者党 (Youth International Party)。同時にその党派に属する個人もイッピー。そして、戦いの雄叫びもイッピー。（前掲書 p. 126）

要するに、彼等の特異な格好をすることにより、共同感情を持ち、凝集性を高めている。一見非社会的に見えるが、現社会、現体制には批判的であり、新しい社会の創造にエネルギーを結集するようだ。イッピーは今や、社会にその根を深くおろした。

このような観点からすれば、ヒッピーは甘えであり、やがて自壊する。

イッピーは出発点ではヒッピーと同じようなものであったが、過程において大きく変化していった。社会への甘えはなく、はっきりと自己の道を見出した。

遊びは、ヒッピーもイッピーも含めるものであるとしても誤りではなからう。それ程社会は変化し、遊びの範疇は広がっている。

日本にも近頃これに似た現象が起っている。日本の経済主義は、アメリカ程深刻ではない。豊かな社会の「物の洪水」から逃れて、私はヒッピー

であるというのは時代の先取りの感があるのを免がれない。内容のない薄っぺらな傾向を露呈している。これは社会に対する「甘え」以外の何ものでもなく、遊びである。甘えを克服する遊びは、日本のこのような現象からは芽生えてこない。活動は一時的で単発であるようだ。

昨今「甘え」という言葉を耳にするが、甘えは日本語に特有なもので、日本的特性であるといってもよい。日本人にとって共通な心理現象で、日本人の精神構造を理解する上に、有効なキー概念となる。甘えは色々な意味を持っている。「甘える」、「甘やかす」、「甘んずる」といったようなごく広い意味で理解される。甘えは古くは、「家」において発展し、それが現在の「断絶の社会」といわれる現代社会にまで持ちこまれている。甘えは激動する現代社会の混迷を理解する上で強力な武器となる。

現代社会は主体性に欠けている。甘えの氾濫がその原因である。人が主体的に生きることが要請される。「心を観よ」という仏の教えはその的を射っている。心を失えば、個人と社会の間には断絶がおきる。主体的に生きるということは、現実を把握して、それらに一本の筋を通してアイデンティティ（自己確認）をもって生きることである。

リースマンの「孤独な群衆」の他人志向型の人間は、先の主体性のないことを物語っているようである。その点で、両者はニュアンスこそ違いますが、類似している。

甘えの代表的な形態は相撲社会である。豊かな社会の主体性の喪失は、反省を迫られている。社会は甘えを克服して、主体性を見出さなければならない。大相撲は、その屋台骨が根底から揺れ動いている。情報化により、変化はより一層速く、大衆の眼はきびしくなっている。メリットの領域を拡大し、チャンスの領域を縮小する点に、スポーツのきびしさがあり、その特性がある。それにもかかわらず甘えの「ゴッツアン精神」がこれまで相撲社会に、当然のこととして通用してきた。

「ゴッツアン」は、相撲社会の代表的な言葉である。うれしいとき、うまくいったとき、相手のミスで相撲に勝ったとき、金星（女性）と愛をかわしたとき、物を貰ったとき。要するに自分にとって都合よくいたり、



労せずしてもうかったときに使われる。これは徳川時代の大名おかかえの名残りである。

今のひいき筋だが、町で飲めばタニマチ持ち、宴会に呼んでもタニマチ持ちというのがゝ不文律ゝである。これが甘えをあらわすゝ男芸者ゝと呼ばれるゆえんである。（毎日新聞 1971.12.）

さもない根性のゝゴツツアンゝゝ八百長ゝは、甘えという病根の伝統の隠れミノによって育まれてきた。

このような甘えはひとり相撲社会に責任があるのみならず、社会がそれを許容していたことにも起因する。八百長は、親方、力士、行司の三者が同じ穴のゝむじなゝであることを実証している。昔の相撲には、八百長は少なかった。当時の社会的風評が真剣味を要求していた。豊かさは人間を甘えの世界に追いこみ、厳しさの欠除をもたらした。結果として、厳しさを要求する相撲というスポーツがショウ化し、真剣味の土俵が消えた。かけひきだけが目立ち、本来のメリットが消えた。もはやそれはスポーツではなく、遊びであり、甘えである。

加速度的に変化の進行している現代社会では、もはやそれを受け入れる体質が薄らいできた。大相撲も変化から逃れることはできず、病根を一举に手術しようとしている。甘えは許されない。

甘えの本質は、弱者の温存である。票数を確保するために、弱者が温存される。政治的配慮のために、経済的合理性が犠牲にされる。このやり方は必ずしもいけないとはいえない。価値判断の問題ではなく、このやり方では国際化、人間化についていけないということが問題になる。

「神は自ら助ける者を助ける」というプロテスタンティズムの倫理のなかには、甘えが存在する余地はない。甘えのなさが、西欧文明の問題点になる。これは完全な個人の尊重と平等の原理に基づいている。ところが、わが国のように、「和をもって尊しとする」ような国では、甘えの過剰が問題になる。甘さは必要でないわけではないが、ほどほどのものでなくてはならない。なんとなれば、甘えは他力本願である。御輿を懸命にかつぐものがあり、それにぶらさがるものがある。このような光景は、祭りの場

合に珍しくはない。ぶらさがるものを寛容することによって、和の雰囲気  
がみなぎる。経済成長が立脚している地の利がくずれてくると、甘えが批  
判にさらされる。甘えを許容しながらも、可能であった成長は、過去のも  
のになろうとしている。

甘えのなかにあるのは、エゴイズムである。社会的貢献の対価としての  
報酬という考え方が出てこない。人なみの生活をするのが当然であるとい  
う主張だけが強くなる。深刻化している医療問題の根底にも、甘えの構造  
が作用している。他人が甘えてくるならば、自分も甘えで対抗しなくては  
ならないという状況が作り出されている。無目標社会や道徳的無重力状態  
は、甘えの蔓延の結果であるといわなくてはならない。

遊びが甘えを克服することは困難である。遊びとしてのスポーツは、甘  
えを克服するのに寄与するとはいえない。メリットを強調するスポーツで  
は、甘えの余地がない。自己に対するきびしさこそ、勝利や記録に通ず  
る。勝敗にこだわるのは邪道であるという命題は、正しさを含む。しかし  
スポーツのなかに社会的訓練のシュミレーションを求めようとする、レ  
ジャー・スポーツだけではすまされなくなる。

甘えの克服は、遊びがスポーツに傾斜することによって達成されるであ  
ろう。遊びを克服することによって、スポーツは道徳をつくりだす。人間  
が最高度に成長すれば、道徳をもちださなくてもよくなるだろう。

今日の社会は、まだその時期にはなっていない。無目標社会、道徳的無  
重力社会では、体育を越えたところに、スポーツの核心を求めないではす  
まされない。アーノルド・ゲーエンは「スポーツは、いかなる個々の場合  
においても、真剣な瞬間、及び労働生活の目で見ることのできる多種多様  
な縮図である。」といている。(Sport und Gesellschaft……p. 22～33)

スポーツは時代によって変化する。スポーツの中には、時代を越えて共  
通なものがあるはずである。ここで注目されているのはスポーツ（遊び）  
の時代的制約である。元来、社会科学は普遍的に通用する命題を打ち出す  
というよりも、時代の個性をはっきりさせることに重みをかけることでは  
なかろうか。科学はこれまで、専門化、細分化されてきた。人間無視の科

学の発展が遂行されてきた。今や科学は、その全体を通じて、反省を余儀なくされている。テクノミスト宣言ということまで言われるに至った。

ここで展開されてきたことは、やがては陳腐なものになるであろう。そのことは、ある意味では望ましいことでさえある。みずから相対化することのなかに、科学の真髄がある。